



Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für den Wolkenurm in den Wettbewerb und erreichte Platz 14.

Ein alter Hut

von **David N. Schmidt**

Kontakt: schwarzenfels@t-online.de

Mit großem Dank an Sonja Müller
für kreative Beratung und so manche andere Unterstützung

Titelbild von Jan Müller, Handout auf S. 22 von Tyll Zybur

Für 3–5 Helden der Erfahrungsstufen 1 bis 5
Ort: Stadt Lowangen und südlicher Teil des Svelllandes
Zeit: Phex 33 nach Hal



Ein alter Hut

von
David N. Schmidt

Ein DSA-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1-5
für den Meister und 3-5 Helden

*Mit großem Dank an Sonja Müller
für kreative Beratung und so manche andere Unterstützung*

Ein Beitrag zum DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb
„Gänsekiel & Tastenschlag“ im August 2003
Eingesandt für Windfeders Wolkenturm

Inhalt

Hintergrund (Meisterinformation)	3
Was bisher geschah (Meisterinformation)	3
Das Abenteuer (Meisterinformation)	3
Der Schritt ins Abenteuer	4
Lowangen	4
Die Auktion	5
Vor der Akademie der Verformungen	5
Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten	6
Kampf um den Hut	9
Mit allen Mitteln	9
Tod eines Magiers	10
Das Geheimnis	12
Der Wahrheit auf der Spur	12
Durchs Svelltland	13
Flucht aus Lowangen	13
Die Verfolger	13
Von Lowangen nach Arsingen	14
Sumudans Vermächtnis.....	16
Ein Städtchen am Svall	16
Die »Magiergrotte«	17
Finale	18
Vereinte Gegner	18
Unerwartete Hilfe	18
Das Ende des Abenteuers	19
Ausklang	19
Anhang	20
Der alte Hut	20
Das Kompendium Druidischer Zauberey.....	21
Sumudans Karte	22
Dramatis personae	23

Hintergrund (Meisterinformationen)

Was bisher geschah (Meisterinformationen)

Vor etwas mehr als 100 Götterläufen lehrte an der *Akademie der Verformungen zu Lowangen* ein Magier namens *Sumudan von Arsing*. Er stieg bis zum stellvertretenden Akademieleiter auf und galt in Magierkreisen weithin als Koryphäe der Verwandlungsmagie und Meister seines Fachs. Im Gegensatz zu vielen seiner Collega arbeitete er auch mit einigen Druiden des Svelllandes zusammen und versuchte, druidisches Zauberwerk in Theses und Formeln zu fassen, um es so der Magierschaft zugänglich zu machen.

Nach seinem Tod hinterließ er eine Vielzahl von Schriften, aber auch einige magische Gegenstände, die er allesamt der Lowanger Akademie vermachte. Das Buch aber, welches seine Forschungsergebnisse über die druidische Magie enthalten sollte, und an dem er Zeitlebens gearbeitet hatte, war nicht dabei.

Während die meisten Schriftwerke ihren Weg in die Bibliothek fanden, dienten einige der persönlichen Gebrauchsgegenstände des Magiers, um die sich so manche sagenhafte Le-

gende rankte, lange Zeit als Ausstellungsstücke in den Hallen der Akademie.

In jüngster Zeit jedoch sind die Kassen der Akademie, vor allem durch die Tributpflicht der Stadt gegenüber den Orks, zusehends leerer geworden und so hat man sich schweren Herzens dazu durchgerungen, einige der zwar über die Jahre lieggewonnenen, zugleich aber wenig praktischen Stücke zu verkaufen, um auf diese Weise der drohenden Geldnot zu entgehen.

Für den 16. Phex 33 Hal ist deshalb auf dem Marktplatz, vor der Akademie, eine öffentliche Auktion angekündigt worden. Bei dieser sollen einige Gegenstände aus dem Besitz des Sumudan von Arsing, darunter auch sein Hut, an den Meistbietenden verkauft werden.

Neben den entsandten Vertretern verschiedener Magierakademien aus dem Mittelreich, Nostria und Andergast werden zu diesem Ereignis auch Privatgelehrte und reisende Abenteurer erwartet, die hoffen, für wenig Geld ein „echtes“ magisches Artefakt ergattern zu können.

Ablauf des Abenteuers (Meisterinformationen)

Ein alter Hut spielt in der Stadt Lowangen und dem südlichen Teil des Svelllandes im Phex des Jahres 33 nach Hal, wobei der genaue Zeitpunkt an sich von untergeordneter Bedeutung ist. Das Abenteuer ist für nahezu alle Heldentypen geeignet, allerdings sollte der Gruppe nach Möglichkeit mindestens ein Magiebegabter, im Idealfall ein Gildenmagier, angehören. Abhängig von der Größe und der Zusammensetzung der Gruppe, müssen die Werte der Gegner eventuell geringfügig an die Kampfstärke der Helden angepasst werden.

Die Helden nehmen, entweder auf Bitten eines Auftraggebers oder aus eigenem Interesse, an der erwähnten Versteigerung teil und geraten dabei in den Besitz eines Huts aus dem Nachlass des Sumudan von Arsing. Sehr bald schon müssen sie erkennen, dass sich einige Leuten offensichtlich brennend für den Hut interessieren und vor keiner Skrupellosigkeit zurückschrecken, um in den Besitz desselben

zu gelangen: Unschuldige des Mordes angeklagt, müssen die Helden aus Lowangen fliehen.

Eine gründliche Untersuchung des Huts fördert schließlich zu Tage, dass in dessen Futter eine Karte versteckt ist. Diese zeigt den Weg zu einem, von Sumudan geheim gehaltenen, Versteck in einem Waldstück in der Nähe von Arsing. Der Karte folgend reisen die Helden in das am Svall gelegene Städtchen.

Im einstigen Heimatort des Magiers angekommen, werden sie nach einigen Erkundigungen und einer kurzen Suche schließlich in einer Grotte fündig und es gelingt ihnen, das von einem Elementar bewachten Zauberbuch zu erbeuten. Unglücklicherweise sind ihnen auch ihre Gegenspieler, drei Magier der *Halle der Macht*, dicht auf den Fersen. Als die Helden das Versteck verlassen, sehen sie sich ihren Gegenspieler und deren Schergen gegenüber.

Der Schritt ins Abenteuer

Lowangen

Einstiegsmöglichkeiten

Je nach Zusammensetzung der Gruppe bieten sich verschiedene Möglichkeiten, die Helden an der Auktion teilnehmen zu lassen. Sollte sich ein Spielermagier in der Gruppe befinden, so mag dessen gesunde Neugier genügen, ihn und seine Gefährten nach Lowangen und zur Akademie der Verformungen zu führen. Ein beiläufiges Gerücht hier und die Erzählungen eines reisenden Händlers da, sollten in diesem Fall schnell das Interesse der Magiers wecken können (siehe auch **Anhang: Der alte Hut**). In diesem Fall sollte auch der ominöse Magierhut möglichst frühzeitig erwähnt werden um sicherzustellen, dass die Helden später auch wirklich versuchen, ihn bei der Auktion zu ersteigern.

Sollte dies nicht der Fall sein, bietet es sich an, die Gruppe, entsprechend ihrer Reputation und ihrer bisherigen Erlebnisse und Verdienste, im Auftrag einer Magierakademie (anbieten würden sich beispielsweise die *Akademie der Hohen Magie zu Punin*, über ein Kontor des Handelsherren Stoorrebrandt, das *Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva* oder die *Halle des Quecksilbers zu Festum*) oder eines Privatgelehrten bzw. Sammlers in die Stadt am Svellt zu schicken. In letzterem Fall sollten die Entsandten bereits auf den Hut, der ob seiner Berühmtheit bereits die Neugier und das Interesse ihres Auftraggebers geweckt hat, hingewiesen und gebeten werden, diesen nach Möglichkeit zu erstehen.

Was die Entlohnung angeht, so hängt diese ebenfalls vom Ruf und der Bekanntheit der Helden sowie dem Ort ihrer Anwerbung und dem jeweiligen Auftraggeber ab. Vermutlich erhalten sie zuerst einen kleinen Vorschuss und das benötigte Geld für den Einkauf des Huts und eventueller weiterer Gegenstände. Der Restbetrag, der bei einem großzügigen Auftraggeber auch die Deckung aller entstandener Ausgaben und Unkosten beinhalten mag, wird ausbezahlt, sobald die ersteigerte Ware ihren Zielort beziehungsweise ihre Zielperson erreicht hat.

Abstiegsmöglichkeiten

Es ist anzunehmen, dass die Gruppe bereits ein oder zwei Tage vor Beginn der Auktion in Lowangen ankommen wird – schließlich will man auf keinen Fall zu spät kommen – und darob eine angemessene Unterkunft für die Zeit ihres Aufenthalts in der Stadt am Svellt benötigt.

Aus Platzgründen sind hier nur einige Unterkünfte, in welchen die Helden absteigen können, angegeben. Eine ausführliche Beschreibung aller Gasthäuser und Schenken der Stadt findet sich in der Regionalbeschreibung **Das Orkland** ab S. 56.

Das Wirthaus *Hammer und Amboss* liegt direkt am Marktplatz und damit nahe an der Akademie und dem Ort der Versteigerung zudem von solider Qualität und mit erträglichen Preisen scheint es auf den ersten Blick die optimale Wahl zu sein. Der Wirt, Torik Jostran, der nichts verpasst was in seiner Stadt vorgeht, mag den Helden gegen klingende Münze sicher so manche Information über die geplante Versteigerung geben können.

Ebenfalls günstig gelegen ist das *Fuchsstübchen*, welches sich zwar auch nahe des Marktplatzes, jedoch ein wenig abseits der belebten Straßen befindet. Die Preise sind zwar höher, aber auch die Qualität ist besser als im Hammer und Amboss. Die Stammkundschaft besteht vor allem aus fahrenden und einheimischen Händlern.

Das Hotel *Kreuzer und Dukat* schließlich eignet sich für Helden, die es sich leisten können, im Luxus zu schwelgen. Die Preise, aber auch die gebotene Leistung des Traditionshauses, das in Lowangen als erstes Haus am Platz gilt, sind auch über die Stadtgrenzen hinaus bekannt, obgleich die wenigsten, die davon erzählen, jemals wirklich dort gewesen sind.

Durch gezieltes Nachfragen können die Helden das folgende in Erfahrung bringen: Der von der Akademie ernannte Auktionator ist Magister Oswin Ulmensen, das wohl begehrteste Stück der Auktion ist der legendäre Hut des Sumudan von Arsingens.

Die Auktion

Vor der Akademie der Verformungen

Erste Eindrücke

Die Auktion findet auf dem Markplatz der Stadt zwischen Akademie und Hesindetempel statt, sie beginnt am Vormittag um die 1. Phexensstunde. Während anfangs nur interessierte Käufer anwesend sind, sammeln sich im Laufe des Vormittags auch immer mehr Zuschauer.

Allgemeine Informationen:

Vor den Toren der Akademie wurde ein grob gezimmertes, hölzernes Podest errichtet. Auf diesem sind im Augenblick noch einige Bedienstete der Akademie damit beschäftigt, Truhen, Körbe und Taschen, in denen sich die zum Verkauf stehenden Objekte befinden, zusammenzutragen und willkürlich auf den Brettern zu verteilen. Zwischen ihnen wuselt hektisch ein älterer, nicht sonderlich großer Mann in Magiertracht umher, der mit wild fuchtelnde Gesten Anweisungen erteilt und versucht Ordnung in das entstandene Durcheinander zu bringen.

Zwischen allerlei Festtags- und Gebrauchs- kleidung könnt ihr verschiedenartigen Schmuck und allerlei Tand erkennen. Auf den ersten Blick fällt auch eine leicht rauchige Kristallkugel auf, die auf einem rotsamtenen Kissen ruht.

Die Konkurrenz

Spezielle Informationen:

Während ihr darauf wartet, dass die Auktion ihren Anfang nimmt, habt ihr Gelegenheit, einen prüfenden Blick auf die übrigen Anwesenden zu werfen: Mehrere würdevoll wirkende Männern und Frauen in den schmucklosen Reisegewändern der Magierzunft, aber auch einige Händler, die hoffen, ein gutes Geschäft zu machen. Sogar die ebenfalls in Lowangen beheimatete *Halle der Macht*, die mancherorts als finsterer Hort der Schwarzmagie verschrien ist, hat drei schweigsame Beobachter entsandt.

Ihre Wortführerin ist eine hochgewachsene, dunkelhaarige Frau, die jeden der Anwesenden mit durchdringenden Blicken mustert und dabei gelegentlich halblaute Worte zu murmeln scheint.

Nahe des Hesindetempels stehen sich zwei eher ärmlich gekleidete Magier – wie ihr durch die Gespräche der umstehenden erfahren könnt wohl Entsandte der Zwergstaaten Andergast und Nostria – gegenüber und werfen einander feindselige Blicke zu. Etwas abseits steht eine dreiköpfige Gruppe Glücksritter, die immer wieder neugierig in Richtung des Podests späht.

Meisterinformationen:

Die meisten der Käufer werden bei der folgenden Versteigerung nur am Rande in Erscheinung treten. Die drei Absolventen der *Halle der Macht* sollten die Helden immer wieder dadurch misstrauisch machen, dass sie scheinbar völlig wahllos auf offensichtlich wertlose Gegenstände bieten, aber kaum etwas tatsächlich ersteigern. Sie scheinen vor allem darauf konzentriert die übrigen Bieter zu beobachten. Der Nostrier und der Andergaster machen (vor allem) dadurch auf sich aufmerksam, dass sie – obgleich beide von ihrer Heimatakademie nur mit minimalen Mitteln ausgestattet – ständig versuchen einander zu überbieten. Dabei treiben sie auch den Preis völlig wertlosen Tands unerbittlich in die Höhe, nur um die Befriedigung zu erlangen den anderen zu übertrumpfen. Nachdem sie den Zuschlag erhalten haben, wird sich wiederholt zeigen, dass sie überhaupt nicht in der Lage sind, die gebotene Summe auch zu bezahlen, was schließlich zu ihrem Ausschluss von der Auktion führt.

Die drei Glücksritter, eine Abenteurergruppe aus der Gegend von Riva, mit denen es die Helden im Verlauf noch einmal zu tun bekommen, verfügen lediglich über eine schmale Barschaft und werden sich deshalb nach einigen günstigen Erwerbungen zu Beginn der Auktion beim Kauf eher zurückhalten.

Zum Ersten, zum Zweiten, zum Dritten ...

Ablauf der Auktion (Meisterinformationen)

Wenn auch keine Krämerseelen, so doch in den Grundlagen des Handels erfahren, wird der Auktionator der Akademie, *Magister Oswin Ulmensen*, zuerst die weniger wertvollen und gefragten Objekte versteigern. So kann er einerseits sicher sein, alles unter den Hammer zu bekommen und andererseits die Spannung auf die hochbegehrten Gegenstände wie Sumudans Hut oder seine Kristallkugel noch zusätzlich erhöhen. Da der Magister bemüht ist, jedes Stück in den höchsten Tönen anzupreisen und auch für den letzten Tand einen Käufer zu finden, zieht sich die Auktion über mehrere Stunden bis zum Mittag hin.

Gönnen sie ihrer Gruppe ruhig das ein oder andere Schnäppchen und heitern sie zwischendurch die Stimmung durch die ein oder andere starrsinnige Tat des Nostriers/Andergasters etwas auf. Die Helden sollten ihren Spaß haben, das eigentlich Ziel – den Hut zu ersteigern – aber nie ganz aus den Augen verlieren.

Gegen Ende der Auktion, wenn es darum geht, den Hut an den Meistbietenden zu bringen, haben sich die Reihen der Käufer schon weitestgehend gelichtet: Neben den Helden können sich nur noch *Gaftar al'Rashid*, ein graubärtiger Magier aus dem Süden, *Bosper Konjerspsen*, ein ebenso wohlbetucht wie wohlbeleibter Kaufmann aus dem Bornland und die Entsandten der Halle der Macht ein weiteres Mitbieten leisten. Allen übrigen Interessenten fehlt entweder das Geld für eine derart teure Anschaffung oder sie wurden, wie die Vertreter Andergasts und Nostrias, wegen unlauterer Methoden von der Auktion ausgeschlossen. Im Gegenzug ist die Zahl der Zuschauer, vor allem Einheimische aber auch einige Durchreisende, stetig angewachsen, so dass die Käufer und das Podest des Auktionators bald von einer knapp hundertköpfigen Schar Neugieriger umgeben sind.

Nur ein alter Hut?

Allgemeine Informationen:

In der zuvor recht unruhigen Gruppe der Käufer setzt gespannte Ruhe ein, als das letzte und wohl zugleich auch wertvollste Stück der Auk-

tion von einem Bediensteten der Akademie zu Magister Ulmensen gereicht wird. Auf den ersten Blick und entgegen allen Gerüchten, die ihr bisher darüber gehört habt, wirkt der zerknautschte Hut allerdings nicht sonderlich magisch, eher schon schäbig.

»Das ist doch bloß ein alter Hut!«, tönt es in diesem Moment auch schon aus der Reihen der enttäuschten Zuschauer und einige wenden sich verärgert zum Gehen.

Meisterinformationen:

Es mögen nun durchaus einige Augenblicke vergehen, in denen auch die Helden resignieren, ihrer Enttäuschung vielleicht sogar lauthals Luft machen und sich eventuell gar zum gehen wenden oder zumindest nicht mitbieten wollen. Um so größer ist dann die Überraschung, wenn die noch verbliebenen Käufer erbittert um den Hut kämpfen.

Sollte einer der Helden die Geistesgegenwart besitzen, sich nach den Rufern umzusehen, so wird er diese beim besten Willen nicht entdecken können. Die Stimmen wurden von Viridia, der Wortführerin der drei lowanger Magier, mittels eines AURIS NASUS OCULUS erzeugt, um mögliche Konkurrenten zu vertreiben und das Interesse an dem Hut zu verringern.

Allgemeine Informationen:

Während ihr noch überlegt, ob ihr euch der Zahl der Enttäuschten anschließen und der Auktion den Rücken kehren oder weiterhin ausharren sollt, beginnt Magister Ulmensen, der inzwischen zu seinem gewohnten Selbstvertrauen zurückgefunden hat, damit, den Hut anzupreisen: »Dieser ... äh ... beachtliche Hut zierte über Jahre hinweg das Haupt des hochgeachteten Sumudan von Arsingén. Wie man sieht sind kaum Alterungsspuren festzustellen, man könnte also sagen, der Hut befindet sich in einem nahezu perfekten Zustand.«

Nachdem seine ersten Worte bei Käufern und Zuschauern kaum mehr als ein ungläubiges Gemurmel hervorgerufen haben, fährt der Auktionator eilig fort: »Wie man sich erzählt bekam der große Sumudan diesen Hut einst zum Dank von einem greifenfurter Druiden, den er gegen ungerechtfertigte Vorwürfe eines Bannstrahlers verteidigt hatte, geschenkt. In einer anderen Geschichte über den Hut heißt es sogar, dass ...«

Meisterinformationen:

Je nachdem, wie leicht oder schwer man es der Gruppe machen will, die wahren Hintergründe des Geschehens aufzuklären bietet es sich nun an, über den Auktionator einige der im Anhang zu findenden Informationen über den Hut in Form von ‚Sagen‘, ‚Legenden‘ oder ‚Märchen‘ zu offenbaren. So können die Helden schon einmal wichtige Details über Sumudans Charakter, sein Werk und seine Ziele erfahren und haben es später leichter, die richtigen Schlüsse zu ziehen.

Allgemeine Informationen:

Noch bevor Magister Ulmensen seine farbenfrohe Erzählung über Herkunft und Geschichte des Huts beendet hat, reckt der bornische Händler, der trotz der eher milden Temperaturen stark ins Schwitzen gekommen ist, die fleischige Rechte und gibt sein erstes Gebot: »10 Goldstücke!«, er hat die Worte kaum gesprochen, als bereits der graubärtige Magier ein höheres Gebot ausschreit, um ihn zu übertrumpfen. Im Nu ist ein wildes Bieten und Überbieten im Gange ...

Meisterinformationen:

Vermutlich wird auch das Interesse der Helden jetzt wieder geweckt sein und sie werden sich an dem nun folgenden Bieten um den Hut beteiligen. Die Summen schießen rasch in die Höhe (wobei natürlich bedacht werden muss, dass die Helden nach wie vor dazu in der Lage sein sollten mitzubieten) und die Zuschauer verfolgen gebannt, wie für sie unerschwingliche Summen geboten und im nächsten Moment schon überboten werden. Aufmerksamen Helden sollte das Folgende Tun Viridias nicht entgehen:

Spezielle Informationen:

Während ihre beiden Begleiter weiterhin mit konzentrierter Wachsamkeit und aufmerksamkeitsschleichenden Geboten der Auktion folgen, löst sich die dunkelhaarige Frau aus der Gruppe, tritt an den bornländischen Händler heran und blickt ihm einen Augenblick lang tief in die Augen. Ihre Lippen bewegen sich lautlos, ihr Blick ist durchdringend und starr. Die Augen des Händlers werden glasig: Wie von einer unsichtbaren Stimme gelenkt, wendet er sich von der Auktion ab und bewegt sich mit unsicheren Schritten in Richtung einer Seitengasse davon. In dem allgemeinen Spektakel nimmt keiner der Umstehenden davon Notiz.

Meisterinformationen:

Auch wenn einer oder mehrere der Helden das Geschehen beobachtet haben, können sie doch wenig tun, um die Magierin zur Rechenschaft zu ziehen. Da es außer ihnen keine weiteren Zeugen gibt und der bornische Händler inzwischen den Ort der Auktion verlassen hat, steht ihr Wort, das von Fremden, gegen das von, wenn auch nicht sonderlich beliebten, so doch stadtbekannten Magiern. Viridias Begleiter werden selbstverständlich zu ihren Gunsten aussagen und sogleich ihrerseits die Helden beschuldigen, sich mit unlauteren Methoden ihrer Konkurrenten entledigen zu wollen.

Auch wenn das Trio aus der Halle der Macht im weiteren Verlauf der Auktion so manchen misstrauischen Blick erntet, so werden doch weder die Akademie der Verformungen noch die Büttel der Stadt gegen sie Anklage erheben, zumal sich das vorgebliche Opfer keinerlei Verzauberung bewusst ist.

Sollte die Gruppe den Händler Bosper später aufsuchen (einer der Umstehenden mag beobachtet haben, wie er das *Fuchsstübchen* betreten hat), so kann dieser nur aussagen, dass er plötzlich einen großen Hunger verspürt und sich darob eilig auf den Weg zum nächsten Gasthaus gemacht habe.

Unabhängig davon, was die Helden auch unternehmen, Ergebnis sollte sein, dass – da auch der südländische Magier, nachdem die gebotene Summe seine Barschaft überstiegen hat, wutschnaubend das Handtuch geworfen hat – nur noch die Heldengruppe und das Magiertrio der Halle der Macht im Spiel um den Hut sind.

Allgemeine Informationen:

Inzwischen seid nur noch ihr und die drei lowanger Magier in der Lage, weiter mitzubieten. Während ihr einander abschätzend mustert, versucht auszuloten, wie lang der Andere noch mithalten kann und euch dabei giftige Blicke zuwerft, geht das Bieten stetig weiter – und höher. Die umstehende Menge, der die bis zum Zerreißen gespannte Lage nicht entgangen ist, verfolgt gespannt das sich ihr bietende Schauspiel.

Meisterinformationen:

Halten sie die Spannung bis zum letzten Moment aufrecht. Erst wenn die Helden buchstäblich ihren letzten Dukaten bieten müssen, sollte auch den drei Magiern das Geld ausge-

Ein alter Hut

hen, woraufhin diese maßlos zornig aufgeben und, sich halblaut beratend, in Richtung ihrer Akademie abziehen. Die Menge der Umstehenden wird sich nun, da die Spannung verfliegen ist, ebenfalls zerstreuen.

Die Helden können, nachdem Magister Ulmensen mit großen Augen die gebotene Summe eingestrichen hat, den Hut in Besitz nehmen und sich auf den Weg zu ihrer Unterkunft machen, um sich ein wohlverdientes Mittagessen zu genehmigen und sich an ihren Erwerbungen zu freuen.

Für den wenig wahrscheinlichen Fall, dass die Helden die Auktion vorzeitig verlassen oder,

aus welchen Gründen auch immer, darauf verzichten, den Hut zu ersteigern, sollte (in geringfügiger Abwandlung des obigen) Gaftar al'Rashid, den Zuschlag bekommen. Gaftar, der in der selben Unterkunft wie die Helden abgestiegen ist, wird es sich sodann beim folgenden Mittag- bzw. Abendessen nicht entgehen lassen, vor den Helden ein wenig mit dem Hut anzugeben (er verrät jedoch nichts über dessen Bedeutung). Nach seinem gewaltsamen Tod am nächsten Morgen sollten die Helden dann schließlich doch noch in den Besitz des Huts gelangen (siehe S. 9).

Kampf um den Hut

Mit allen Mitteln

Ein abendliches Gespräch

Es ist wenig wahrscheinlich, dass die Helden sich entschließen, Lowangen noch am selben Tag wieder zu verlassen, sollten sie es dennoch vorhaben, muss die folgende Szene geringfügig abgewandelt werden:

Allgemeine Informationen:

Am frühen Abend habt ihr euch im Schankraum eurer Unterkunft zusammengesetzt, um euer weiteres Vorgehen zu besprechen. Gerade eben erst hat der Schankbursche die bestellten Getränke an euren Tisch gebracht, als sich die Tür des Schankraums öffnet und ein Mann, gekleidet nach Art der lowanger Handwerker, den Raum betritt. Für gewöhnlich hättet ihr eine solche Gestalt kaum eines zweiten Blickes gewürdigt, aber bei dieser ist es etwas anderes. Trotz der ungewohnten Kleidung erkennt ihr in ihm einen der drei Magier von der Auktion wieder. Nachdem er sich kurz suchend umgesehen hat, kommt er zielsicher auf euren Tisch zu. Dort angekommen deutet er eine höfliche Verbeugung an und spricht sodann: »Gestattet ihr, dass ich mich zu euch setze, ich denke, wir haben etwas Geschäftliches zu besprechen.« Erwartungsvoll blickt er euch an.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden den Magier (Regidion) nicht von vornherein abweisen, so wird dieser im Namen der Halle der Macht anbieten, ihnen den Hut abzukaufen und das zu einem Preis der noch einmal deutlich über dem liegt, den die Helden bezahlt haben. Eventuell kann er auch ein entsprechendes magisches Werk aus der Bibliothek seiner Akademie zum Tausch anbieten. Auf Fragen, was den Hut für ihn beziehungsweise die Halle der Macht so wertvoll macht, antwortet er ausweichend (in Wahrheit weiß er es selbst nicht).

Sollte die Gruppe – wie anzunehmen ist – nicht auf sein Angebot eingehen, wird er versuchen, die Person, bei der er den Hut weiß oder vermutet, mittels eines möglichst unauffälligen BANNBALADIN (ZF: 11) zu beherrschen, um

ihn so zur Herausgabe des Huts zu bewegen. Auch wenn es Regidion gelingt, auf diese Weise in den Besitz des Hutes zu gelangen, werden ihn die übrigen Gefährten kaum mit seiner Beute von Dannen ziehen lassen. Je nachdem, wie sich die Situation entwickelt, wird er sich entweder unter grimmigen, halblaut ausgestoßenen Verwünschungen entfernen oder aber, sollte sich die Lage sehr zu seinen Ungunsten entwickeln, in wilder Panik aus der Schankstube flüchten.

Für den Fall, dass es Regidion auf die eine oder andere Weise doch gelingen sollte, den Hut zu erbeuten, muss eine kleine Zwischensequenz eingebaut werden (beispielsweise eine eilige Verfolgung des Magiers, um ihm den Hut wieder abzunehmen, bevor er diesen hinter die sicheren Mauern seiner Akademie bringen kann). Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass es der Gruppe am Ende geglückt ist, den Hut wieder in ihren Besitz zu bringen.

Ein nächtlicher Besucher

Noch in der selben Nacht erhält der Held, bei dem man den Hut vermutet, Besuch von einem von Viridia angeheuerten Einbrecher. Dieser hat den Auftrag, den Hut unbemerkt zu stehlen und zur Halle der Macht zu bringen. Sollte der betroffene Held nicht alleine nächtigen oder sollte die Gruppe – durch das vorangegangene Geschehen misstrauisch geworden – Wachen aufgestellt haben, muss die folgende Szene entsprechend abgewandelt werden.

Spezielle Informationen:

Lassen sie den betroffenen Helden eine Probe auf Sinnesschärfe (eventuell auch Gefahreninstinkt) ablegen und teilen sie ihm je nach Gelingen mehr oder minder ausführlich mit:

»Benommen schreckst du aus dem Schlaf hoch, irgendetwas, wohl ein knarrendes Geräusch, hat dich geweckt. Es dauert einige Augenblicke, bis sich deine Augen an das fahle Dunkel der Kammer gewöhnen, aber dann erblickst du nahe des geöffneten Fensters, eine reglos kauernde Gestalt. In der Rechten trägt

Ein alter Hut

sie eine im Mondlicht schwach glänzende, kaum spannlange Klinge, in ihrer Linken vermagst du die verschwommenen Umrisse eines zerkratschten Huts zu erkennen.«

Meisterinformationen:

Da der betroffene Held den Einbrecher kaum mit dem Hut wird entkommen lassen, kommt es zum Kampf, der, spätestens nach Eingreifen der übrigen Gruppenmitglieder, mit der Überwältigung und Gefangennahme des Diebs enden wird. Dieser wird sich ergeben, sobald er zwei ernsthafte Treffer hinnehmen muss oder offensichtlich wird, dass er keine Chance hat zu gewinnen oder zu entkommen.

Ein Verhör des Einbrechers mit Namen Dero ergibt, dass dieser nur wenige Stunden zuvor von einer dunkelhaarigen Frau mit stechenden

Augen angeworben wurde, den Hut zu stehlen und zu ihr zu bringen. Als Lohn wurden ihm 30 Dukaten versprochen, von denen er fünf bereits als Vorschuss erhalten hat. Was genau es mit dem Hut auf sich hat, weiß Dero nicht. Ort der Übergabe ist eine Seitengasse nahe der Halle der Macht.

Es bleibt der Gruppe überlassen, ob sie den Einbrecher laufen lässt oder ihn der lowanger Stadtwache übergibt. Entsprechend ihrem Verhalten wird Dero den Helden entweder erleichtert seine Dankbarkeit versichern oder zornig Rache schwören.

Werte des Einbrechers:

INI-Bas 10	AT 11	PA 9
LE 26	RS 1	TP 1W+1 (Dolch)
GS 8	AU 28	MR 2

Tod eines Magiers

Ein Toter am Morgen ...

Schon früh am nächsten Morgen werden die Helden durch Geräusche aus einem der Nachbarzimmer geweckt: Ein halblauter, erstickter Schrei und dann ein dumpfes Poltern. Treten die Helden in den Flur hinaus, bietet sich ihnen der folgende Anblick:

Allgemeine Informationen:

Noch immer nicht ganz wach und von der erneuten Störung eures wohlverdienten Schlafs nicht gerade erbaut, tretet ihr auf den Flur hinaus, um den Störer nächtlicher Ruhe zur Ordnung zu rufen. Zwar ist im Gang niemand zu sehen, doch steht die Tür zu einem der Zimmer weit offen, wie ihr euch zu erinnern glaubt das, in dem der südländische Magier abgestiegen ist. Aus dem Raumesinneren ist ein leises Stöhnen zu vernehmen.

Halb neugierig, halb misstrauisch nähert ihr euch der Quelle des Geräuschs und erblickt den Magier: Aus seiner Brust ragt ein gekrümmter Dolch, doch scheint es nicht allein die Stichwunde zu sein, die seine Lebenskräfte schwinden lässt. Kalter Schweiß steht ihm auf der Stirn und ein heftiges Zittern hat von seinem Körper Besitz ergriffen.

Als er eurer ansichtig wird, hebt er in einer letzten Kraftanstrengung den Kopf und flüstert mit ersterbender Stimme: »Der Hut... ihr müsst

den Hut ...«. Er scheint verzweifelt bemüht euch etwas mitzuteilen, doch er bringt kaum mehr als ein ersticktes Keuchen hervor. Dann wird sein Körper erneut von heftigem Zittern erschüttert und er sinkt kraftlos zurück. Sein Blick trübt sich und seine Glieder entspannen sich – er ist tot.

Meisterinformationen:

Ein Versuch, Gaftar al'Rashid noch zu retten ist zum Scheitern verurteilt, da er nicht allein durch die tödliche Brustwunde, sondern auch an dem sich auf der Waffe befindlichen Gift, hergestellt aus Schleimigem Sumpfknochen, gestorben ist. Letzteres lässt sich durch eine gründliche Untersuchung der Mordwaffe feststellen.

Das Zimmer des Magiers wurde offensichtlich in großer Hast und ohne jede Vorsicht durchsucht: Die wenigen Einrichtungsgegenstände sind umgeworfen oder zur Seite gerückt, sogar das Bett und die Kleidertruhe wurden durchwühlt.

Sollte bei der Auktion Gaftar an Stelle der Helden den Hut erstanden haben, so ist jetzt die Gelegenheit gekommen, ihn der Gruppe doch noch zuzuspielen. Er liegt scheinbar offensichtlich unter dem Bett (der Magier hatte ihn in weiser Voraussicht mit einem Illusionszauber verborgen, der nach seinem Tode jedoch erloschen ist).

... bringt allerlei Sorgen

Der Mörder Gaftar al'Rashids ist der Magier Delian, der (entweder auf der Suche nach dem Hut oder um die Helden unter Mordverdacht zu bringen) in die Unterkunft der Helden eingedrungen ist. Der überraschte Gaftar hatte gegen den zu allem entschlossenen Angreifer keine Chance. Nach der Tat hat Delian, entweder da er den Hut tatsächlich dort vermutet, ansonsten nur um das Bild des Tatorts abzurunden, das Zimmer des Sterbenden durchwühlt. Dann hat er sich eiligst aus dem Staub gemacht, noch bevor die Helden auf den Flur getreten sind.

Während die Helden noch mit der Untersuchung der Leiche, der Mordwaffe und Durchsuchung der Habseligkeiten des Magiers (dieser besitzt außer einigen Reisegewändern und persönlichen Gegenständen nichts von Wert) beschäftigt sind, erscheint eine von Delian allarmierte Patrouille der Stadtbüttel. Im Idealfall hat einer der Helden noch den vergifteten Dolch in der Hand, während seine Gefährten gerade damit beschäftigt sind die Habseligkeiten des Magiers zu durchwühlen. Auf jeden Fall sollte sich die Gruppe derart verdächtig gemacht haben, dass es für die fünf Ordnungshüter unter Weibel Rupert Beilsteiner keinen Zweifel an ihrer Schuld gibt.

Das weitere Geschehen ist stark vom Verhalten der Helden abhängig: Die Büttel werden auf jeden Fall versuchen, die »Mörder des Magiers« festzunehmen und in das Gefängnis der Lowanger Feste zu bringen. Sofern nicht ohnehin schon klar, sollte spätestens durch die Gespräche der Büttel deutlich werden, das vorsätzlicher oder gar heimtückischer Mord in Lowangen kompromisslos mit dem Tode be-

straft wird und die Helden als Fremde in der Stadt kaum sonderlich viel Glaubwürdigkeit besitzen.

Aller Wahrscheinlichkeit nach wird die Gruppe, sobald sie sich des Ernstes der Lage bewusst wird, eine rasche Flucht versuchen. Ein Ansinnen, dem Weibel Beilsteiner und seine Leute kaum ernsthaften Widerstand entgegenbringen können. Drohen sie in einem Kampf zu unterliegen oder sehen sie sich sogar (schwarzer) Magie gegenüber, werden sie aufgeben und die Helden ziehen lassen. Ebenso gut bietet sich aber auch eine weniger gewaltsame Lösung an, immerhin sollte auch den Helden daran gelegen sein, nicht unnötig das Blut Unschuldiger zu vergießen, so sie nicht vorhaben, sich für absehbare Zeit nicht mehr in Lowangen blicken zu lassen.

Sollte sich ein Geweihter, ein hochrangiger Adliger oder ein anderweitig einflussreicher Charakter unter den Helden befinden, so wird man deren Unschuldsbeteuerungen zwar Glauben schenken und sie in diesem Falle nicht des Mordes anklagen, der Gruppe aber dennoch nahe legen, Lowangen schnellstmöglichst zu verlassen, da man andernfalls nicht für ihre Sicherheit garantieren könne.

Werte der Stadtbüttel:

INI-Bas 9	AT 14	PA 9	
LE 29	RS 2	TP 1W+5	(Hellebarde)
GS 7	AU 29	MR 3	

Werte des Weibels:

INI-Bas 9	AT 14	PA 12	
LE 32	RS 2	TP 1W+4	(Schwert)
GS 7	AU 30	MR 4	

Das Geheimnis

Der Wahrheit auf der Spur

Die Neugier der Helden

Spätestens nach dem Tode Gaftars sollte den Helden klar werden, dass es mit dem Hut etwas Besonderes auf sich hat. Selbst wenn sie ihn lediglich im Auftrag eines anderen erstanden haben, so ist doch anzunehmen, dass sie ihn einer gründlichen Untersuchung unterziehen werden.

Eine erste Untersuchung wird allerdings wenig mehr erbringen, als dass es sich um einen, unverkennbare Verschleißspuren aufweisenden, eher einfachen Filzhut von bedeutendem Alter handelt. Es lassen sich weder besondere Verzierungen noch sonstiger Schmuck finden – nichts, dass das große Interesse an dem Hut erklären würde.

Was die Hellsicht zeigt ...

Auf dem Hut liegt unter anderem ein von Sumudan gewirkter HELLSICHT TRÜBEN, wodurch jeder auf den Hut gewirkte Hellsichtzauber zusätzlich um 5 Punkte erschwert ist. Gelingt der Spruch nicht, so glaubt der Zauberbernde allerdings, dass sein Spruch dennoch gelungen ist und keinerlei Magie auf dem Hut liegt.

Ein gelungener ODEM ARCANUM/ANALYS zeigt, dass mehrere Sprüche aus dem Gebiet der Illusions- und der Antimagie (darunter unter anderem eine HARMLOSE GESTALT-Variante) auf dem Hut liegen, die offensichtlich einzig dem Zweck dienen, ihn unscheinbar und wertlos erscheinen zu lassen. Weitere nutzbringende Zauber lassen sich nicht entdecken.

Das wahre Geheimnis

Das wahre Geheimnis des Huts findet sich weder in seinem Material noch in seiner Magie, sondern in seinem Inhalt: Kurz vor seinem Tod ließ Sumudan von Arsingens eine Karte in das Futter seines Huts einnähen. Eine gründliche Untersuchung der Innenseite des Huts fördert – bei ausreichenden Lichtverhältnissen – eine feine auf den ersten Blick kaum zu entdeckende Naht zu Tage. Diese wurde, wie es scheint, erst nachträglich eingenäht. Wird die Naht aufgetrennt, so offenbart sie eine schmale Höhlung, aus der sich ein zerknittertes Pergament ziehen lässt.

Es handelt sich um eine mit geübter Hand gezeichnete Karte des südlichen Svelllandes (ein Handout findet sich im Anhang **Sumudans Karte**), auf der neben allerlei Geländemarken und kleineren Dörfern auch Lowangen und das Städtchen Arsingens markiert sind. Nordwestlich von Arsingens ist in einem als Wald gekennzeichneten Gebiet eine eingekreiste Höhle oder Grotte zu erkennen. Neben diese sind eine verzierte Schriftrolle sowie einige Schriftzeichen in der Magierschrift Nanduria gemahlt worden. Sollte einer der Helden Nanduria beherrschen, so kann er die Worte »Kompodium Druidischer Zauberey« lesen (eventuell hilft auch ein XENOGRAPHUS zur Übersetzung).

Weitere Informationen zur Entstehung und Beschaffenheit des Huts sowie einige Gerüchte über seine angeblichen Fähigkeiten finden sich im Anhang unter **Der alte Hut**. Mit dem auflösen der Naht ist der Zauber, welcher das Geheimnis des Huts vor den Augen Unbefugter verbergen sollte, erloschen.

Durchs Svelltland

Flucht aus Lowangen

Was nun?

Ganz gleich, ob die Begegnung mit dem gestrengen Weibel Beilsteiner und seiner Patroullie mehr oder weniger dramatisch endet, den Helden dürfte das Pflaster in Lowangen inzwischen eindeutig zu heiß geworden sein, so dass sie der Stadt und ihren misstrauischen Ordnungshütern wohl fürs Erste den Rücken kehren werden.

Es hängt nun ganz von der Gruppe ab, ob sie – sofern sie das Geheimnis des Huts bereits gelüftet hat – versucht, der Karte zu Folgen, um die Sache auf eigene Faust zu ergründen oder ob sie vorerst einen anderen Weg wählt. Im letzteren Fall muss das folgende Geschehen entsprechend angepasst werden.

Sofern sie auf Bitten eines Auftraggebers an der Auktion teilgenommen haben besteht die hohe Wahrscheinlichkeit, dass die Gruppe sich zuerst einmal an selbigen wendet und in diesem Fall von dem oder den Geldgebern erneut ausgesandt wird, um nun das Rätsel der Karte zu lösen.

Eine dritte Möglichkeit wäre, dass die Helden den Hut zwar wie versprochen abliefern und ihre Belohnung kassieren, jedoch behaupten, nichts besonderes im oder an diesem entdeckt zu haben und sich sodann allein auf die Suche nach Sumudans Vermächtnis machen.

Wie kommen wir aus der Stadt?

Sollten die Gefährten das Geheimnis des Huts bereits gelüftet und beschlossen haben der Karte zu folgen, werden sie Lowangen vermut-

lich über das nördliche Stadttor und die Fuchsbrücke verlassen. Von dort aus können sie dann der nach Westen führenden Straße, in Richtung Arsing, folgen. Andernfalls bietet sich auch der Weg nach Norden gen Gashok oder Tiefhusen an.

Um nach Süden, am Thasch-Gebirge vorbei nach Andergast oder von Yrramis über den Finsterkam ins Mittelreich und nach Greifenfurt zu kommen, muss das während der Nacht geschlossene südliche Stadttor durchschritten und die Vanderen-Olgosh-Brücke überquert werden.

Abhängig davon, wie mit den Bütteln der Stadtwache verfahren wurde, mag sich das Verlassen der Stadt als leichter oder schwieriger erweisen. Sind ihnen die Hüter des Gesetzes all zu dicht auf den Fersen oder das Stadttor ob der frühen Stunde gar noch geschlossen, mag sich die Gruppe vielleicht nur noch durch einen beherzten Sprung in den Svellt retten können.

Erst einmal im nicht gerade warmen und rasch dahinströmenden Wasser, mag es ein eigenes Abenteuer sein, schwimmend das sichere Ufer zu erreichen und sich triefend nass vor den ausschwärmenden Bütteln zu verbergen. Eine Flucht durch den Svellt bedeutet auch, dass schwere oder sperrige Ausrüstungsgegenstände sowie Reittiere unter Umständen zurückgelassen werden müssen, um die eigene Haut zu retten.

Sollte es zu weiteren Scharmützeln mit der Stadtwache kommen, lassen sich die im obigen auf S. 10 aufgelisteten Werte für die Büttel verwenden.

Die Verfolger

Sobald sie feststellen müssen, dass ihr Plan gescheitert und ihnen der Hut erneut durch die Lappen gegangen ist, werden sich die drei Magier Viridia, Delian und Regidion aus Mitteln ihrer Akademie Reittiere besorgen und sich auf die Spur der Helden setzen, um ihnen den Hut doch noch abzufragen.

Da sie anfangs nicht ganz sicher sind, in welche Richtung die Gruppe geflohen ist, beschließen sie sich aufzuteilen: Viridia folgt der Straße nach Norden, Delian reitet nach Süden während Regidion in Richtung Westen (und damit wahrscheinlich der Gruppe hinterher) zieht. Nach einigen Wegstunden und der Be-

fragung/Bezauberung entgegenkommender Reisender werden sowohl Virdia, als auch Delian erkennen, dass sich die Gruppe nicht in ihrem Suchgebiet befindet und umkehren, um dann ebenfalls schleunigst in Richtung Arsingen zu reiten.

Obgleich alle drei Magier beritten sind, verschafft dieser Zeitverlust ihrer Verfolger den

Helden dennoch einen gewissen Vorsprung, so dass sie es, während der dreitägigen Reise von Lowangen nach Arsingen, zu keinem Zeitpunkt mit allen drei Verfolgern zugleich zu tun bekommen. Erst nachdem die Gefährten Arsingen bereits erreicht haben, treffen die drei Magier und ihre Gefolgsleute wieder zusammen.

Von Lowangen nach Arsingen

Die Reise

Für die Strecke von Lowangen nach Arsingen sollte die Gruppe, wenn sie zügig ausschreitet und nicht von der Straße abweicht, nicht länger als drei Tage benötigen. Im Laufe der Reise werden es die Helden sowohl mit Regidion und Delian, als auch mit deren Schergen zu tun bekommen, die versuchen, ihnen den Hut beziehungsweise die Karte Sumudans zu entreißen.

Im Folgenden sind nur die wichtigsten Ereignisse jedes Tages und das vorherrschende Wetter beschrieben. Je nach Vorlieben von Spielern und Meister lässt sich die Reise entweder durch allerlei Zufallsbegegnungen und unterhaltsame Ereignissen ausführlich ausgestalten oder in aller Kürze abhandeln. Sollte die Gruppe (z. B. um ihre Verfolger abzuschütteln oder in die Irre zu führen) darauf bestehen, querfeldein nach Arsingen zu reisen, sind an einigen Stellen kleinere Änderungen der beschriebenen Ereignisse erforderlich

1. Reisetag

Ein bedeckter Himmel und recht milde Temperaturen bieten ein angenehmes Reisewetter, so dass die Gefährten recht gut vorankommen und bis zum Abend ein beträchtliches Stück der Strecke hinter sich bringen können. Der Magier Regidion ist ihnen dicht auf den Fersen.

Regidion ist es gelungen, drei Glücksritter, die den Helden eventuell noch von der Auktion her in Erinnerung sind, in seine Dienste zu nehmen. Er hat ihnen erzählt, dass die Helden den Hut einzig durch unlautere Methoden in ihren Besitz bringen konnten und sie sich jetzt, nachdem sie in Lowangen einen Konkurrenten (Gaftar al'Rashid) ermordet haben, aus dem Staub machen wollen.

Kurz nachdem die Helden beschlossen haben zu rasten und damit begonnen haben, ein

Nachtlager zu errichten, werden sie von Regidion und seinen drei Begleitern, alle vier zu Pferd, eingeholt. Dieser wird, ohne die Gruppe zu Wort kommen zu lassen, sogleich in die Rolle des erbosten Betrogenen verfallen, die Helden mit wüsten Beschimpfungen überschütten und schließlich seinen Begleitern befehlen, dem »Diebespack« den Hut abzunehmen. Es bleibt nun den Helden überlassen, ob sie versuchen, die Situation diplomatisch zu lösen oder sich auf einen Kampf mit den drei Rivanern einzulassen.

Sobald Regidion erkennt, dass es den Helden gelingt, seine Begleiter vom tatsächlichen Sachverhalt zu überzeugen oder diese im Kampf zu unterliegen drohen, wird er schnellstmöglich und notfalls unter Einsatz seiner gesamten astralen Kraft versuchen, sein Pferd zu erreichen und zu fliehen. Die Kampfwerte Regidions finden sich im Anhang.

Werte der drei Glücksritter:

INI-Bas 10	AT 12	PA 12
LE 28	RS 1	TP 1W+3 (Degen)
GS 8	AU 31	MR 4

2. Reisetag

Bereits am späten Vormittag beginnt es leicht zu regnen, gegen Mittag wird der Regen stärker. Die Straße weicht auf und bald schon versinken die Helden bei jedem Schritt schmatzend bis zu den Knöcheln im schlammigen Boden. Der beharrlich mal stärker mal schwächer vom Himmel tropfende Regen hält bis tief in die Nacht an.

Marschiert die Gruppe trotz des Regens weiter (falls die Helden beschließen, sich unterzustellen tritt das folgende Ereignis dementsprechend erst am nächsten Vormittag ein), gerät sie am Nachmittag in einen vom Magier Delian geplanten Hinterhalt. Diesem ist es mittels eines ADLERSCHWINGE WOLFSGESTALT

gelingen, die Gruppe zu überholen und mit einer Bande orkischer Wegelagerer, die er in der Vergangenheit schon des Öfteren für seine Pläne eingesetzt hat, Kontakt aufzunehmen.

Während er dem Anführer der Bande und sechs weiteren Orks den Befehl gegeben hat, entlang der Straße einen Hinterhalt zu legen, ist Delian selbst mit den übrigen Wegelagerern nach Arsingén aufgebrochen. Er hofft, dass, sollte es den Helden irgendwie gelingen, den Hinterhalt zu umgehen oder anderweitig zu überstehen, er sie dann in Arsingén kurz vor ihrem Ziel abfangen kann. Delian hat dem Anführer der Wegelagerer, dem orkischen Veteran Kurrú, einmal das Leben gerettet, als dieser an einem Schlangenbiss zu sterben drohte. Seit dieser Zeit ist Kurrú dem lowanger Magier bedingungslos ergeben und wird seine Befehle bis in den Tod befolgen.

Allgemeine Informationen:

Zuerst glaubt ihr, dass eure regennassen Augen euch ein Streich spielen, aber dann seht ihr es ganz deutlich: Durch den dichten Regen nähern sich euch sieben schwarzbeplzte Gestalten. Die meisten von ihnen machen einen heruntergekommenen Eindruck und sind lediglich mit schartigen Säbeln bewaffnet, mindestens einer aber, so könnt ihr erkennen, trägt einen solide wirkenden Lederpanzer und einen nach orkischer Art geflammten Krummsäbel. Die Orks nehmen halbkreisförmig vor euch Aufstellung, dann knurrt der mit der Lederrüstung in schwer verständlichem Garethi: »Ihr geben Zauberhut, sonst wir euch hauen!« Herausfordernd starren euch die sieben Schwarzpelze aus drohend zusammengekniffenen Augen an.

Meisterinformationen:

Kurrú wird seine Aufforderung nicht wiederholen, lässt sich aber unter Umständen von den Helden in ein Gespräch verwickeln. Sollte sich die Gruppe weigern, den Hut herauszugeben, wird es auf jeden Fall zum Kampf kommen. Eine Möglichkeit diesem zu entgehen ist, den

Orken den inzwischen ohnehin wertlos gewordenen Hut zu überlassen, die Aufzeichnungen (von denen Kurrú nichts weiß) aber zu behalten.

Sollte es zu einem Kampf kommen, fliehen die Wegelagerer, mit Ausnahme ihres Anführers, sobald mehr als die Hälfte der ihnen erschlagen oder bewusstlos ist. Von gefangenengenommenen Orks können die Helden erfahren, dass sie ihre Anweisungen von einem menschlichen Zauberer in schwarzen Gewändern (Delian) erhalten haben und dieser sich mit fünf weiteren Orken auf dem Weg nach Arsingén befindet.

Werte der sechs orkischen Wegelagerer:

INI-Bas 12	AT 13	PA 11
LE 35	RS 1	TP 1W+3 (Säbel)
GS 8	AU 40	MR 0

Werte von Kurrú:

INI-Bas 12	AT 14	PA 12
LE 39	RS 4	TP 1W+5 (Arbach)
GS 6	AU 40	MR 1

3. Reisetag

Bis zum Morgen hat sich der Regenwolken des vergangenen Tages verzogen und Praios Antlitz scheint wieder auf die Gefährten herab. Für einen Phextag ist es angenehm warm und auch der Zustand der Straße bessert sich nach dem Versickern des Regenwasser zusehends.

Abhängig davon, ob die Gruppe während ihrer Reise einen oder gar mehrere Kämpfe zu bestehen hatte, ist das Marschtempo der Helden unter Umständen stark herabgesetzt worden. Dementsprechend variiert die Ankunft in Arsingén zwischen dem frühen Nachmittag und dem späten Abend. Sehen sich die Helden zu größeren Umwegen gezwungen oder sind sie, um sich vor ihren Verfolgern zu verbergen sogar querfeldein durch die Wildnis marschiert, erreichen sie das Städtchen vielleicht auch erst am Morgen eines 4. Reisetages.

Sumudans Vermächtnis

Ein Städtchen am Svall

Geschichte Arsingens

In früheren Zeiten war Arsingens einmal der südwestlichste Außenposten des einst so mächtigen Sveltschen Städtebundes. Als wichtiger Verkehrsknotenpunkt zwischen Lowangen, Tiefhusen und der Straße nach Andergast und ob der günstigen Lage am Svall, durch welche die Stadt auch am ertragreichen Flusshandel teilhaben konnte, blühte und gedieh Arsingens. Zu Lebzeiten Sumudans von Arsingens lebten die meisten Einwohner nicht schlecht von Handel, Fischerei, Ackerbau und Viehzucht. Die Stadt wurde im Laufe der Eroberung des Städtebundes durch die Orkhorden des Sadrak Whasso bereits zu Beginn des Feldzugs, im Ingerimm 17 Hal, besetzt. Zuvor war es zu einem kurzen, aber erbitterten Kampf um die nahegelegene Brücke über den Svall gekommen.

Das heutige Arsingens

War die Stadt nach der Einnahme und Brandschatzung durch die Orks fast menschenleer, so leben inzwischen immerhin wieder an die 300 Menschen am Svall. So mancher arsingener Flüchtling musste erkennen, dass es im übrigen Svelttland kaum anders als in Arsingens steht, und beschloss zurückzukehren und den alten Hof wieder herzurichten oder neu aufzubauen. Derzeit gibt es nur ein einziges Gasthaus, das *Bärenheim*, in dem die Helden absteigen und sich stärken, aber auch für die Nacht unterkommen können. Wirtin und Besitzer des Bärenheims ist Alrike Turfstecher, von den Einheimischen und den Stammgästen meist nur Rike gerufen. Obgleich Alrike selbst nichts genaues über Sumudan weiß, kann sie den Helden doch die Namen einiger älterer Einwohner nennen, die sich möglicherweise an die Geschichte des Magiers erinnern und ihnen weiterhelfen können.

Spurensuche

Sofern die Gruppe sich nicht allein darauf verlässt, blind der Karte zu folgen, sondern auch versucht, in Arsingens Erkundigungen über Sumudan einzuziehen, kann sie durch Alrike Turfstecher oder die Befragung anderer Einwohner auf die folgenden Personen verwiesen werden:

Goblin-Norre, einer der ältesten Einwohner Arsingens, kann sich noch an ein Märchen (?) aus seiner Kindheit erinnern, indem von einem mächtigen, den Arsingern wohlgesonnenen Zauberer (manchmal auch Druiden) erzählt wird, der aus dem Verborgenen heraus die Stadt beschützt und der einst wiederkehren wird, wenn die Not für die Menschen am Größten ist.

Die *Alte Yppa* weiß zu berichten, dass vor mehr als 50 Götterläufen zwei Druiden, ein jüngerer und ein älterer, wohl Meister und Schüler, das Dorf aufsuchten und sich nach Sumudan von Arsingens erkundigten. Sie führten damals ein längeres Gespräch mit Yppas Vater. Worum es bei dem Gespräch ging weiß Yppa nicht, nur noch, dass einer der beiden Druiden ihre Schwester von einem üblen Husten geheilt hat.

Blendan Burse, ein erfahrener Pelzjäger und Waldläufer, der des öfteren in Arsingens Station macht, kennt die auf Sumudans Karte markierte Stelle: Es handelt sich um die sogenannte »Magiergrotte«, über die, wie er sagt, im Umland allerlei schauerliche Spukgeschichten erzählt werden. Er erklärt sich bereit, die Helden für ein entsprechendes Entgelt dorthin zu führen oder ihnen zumindest den Weg zu beschreiben. Er warnt die Gruppe jedoch eindringlich, dass es in dem fraglichen Waldstück umginge und dass die meisten Jäger und Waldläufer das Gebiet nicht ohne Grund abergläubisch mieden. Schon so mancher, der dort hatte jagen wollen, sei nie wieder gesehen worden.

Die »Magiergrotte«

Durch den Wald

Der Fußmarsch von Arsingens bis zu der auf der Karte verzeichneten Grotte nimmt etwa drei Stunden in Anspruch. Während sie durch den Wald stapfen, haben die Helden des öfteren das Gefühl, beobachtet zu werden und auch Blendan Burse (sofern er die Gruppe begleitet) fühlt sich augenscheinlich alles andere als wohl in seiner Haut. Sobald die Grotte erreicht ist, wird er seinen Lohn einstreichen und sich aus dem Staub machen.

Allgemeine Informationen:

Im Gänsemarsch folgt ihr Blendan durch das dichte, stellenweise fast undurchdringliche Dickicht. Immer wieder glaubt ihr aus den Augenwinkeln eine Bewegung am Rande eures Blickfeldes wahrnehmen zu können, aber wann immer ihr euch umwendet, ist dort niemand zu sehen.

Auch euer wildniserfahrener Führer wird zunehmend unruhiger und nervöser. Halblaut murmelt er vor sich hin, dass Hesinde wohl seinen Verstand getrübt haben muss, als er sich dazu bereit erklärt hat, euch zur Grotte zu führen.

Der Wächter

Allgemeine Informationen:

Blendan hatte es sehr eilig, sich von euch zu verabschieden und das Weite zu suchen, kaum dass die Grotte in Sicht kam. Kopfschüttelnd blickt ihr ihm nach, um sodann das Ziel eurer Reise näher in Augenschein zu nehmen. Auf den ersten Blick wirkt die Grotte weder sonderlich bedrohlich, noch als würde sie etwas besonders Wertvolles verbergen. Der Eingang und die nähere Umgebung sind dicht mit Pflanzen und allerlei Flechtenwerk bewachsen, so dass man, wenn man nicht weiß wonach man sucht, daran vorübergehen könnte, ohne etwas zu bemerken.

Hin und hergerissen zwischen Vorsicht und Neugier nähert ihr euch langsam dem Eingang. (NAME vorderste Held) hat diesen schon fast erreicht, als mit einem Mal ein Beben durch

den Waldboden geht und eine grob menschenähnliche Gestalt aus dem Boden fährt. Ihre Haut ist von borkiger Rinde überzogen, ihre Arme gleichen mächtigen Ästen und ihre Beine kräftigen Wurzeln. Ein drohendes Grollen ausstoßend hebt das Wesen seine Arme...

Meisterinformationen:

Es handelt sich um einen Humusdschinn, den der Druide Asumion vor Jahren als Wächter an diesen Ort gebunden hat, um neugierige Jäger und Kräutersammler fernzuhalten. Es liegt an den Helden, ob sie versuchen, den Dschinn im Kampf zu überwältigen oder den Verhandlungsweg wählen. Weisen sie auf die Karte und den Hut hin und erklären sie sich als Erben Sumudans ist der Dschinn bereit, sie hindurchzulassen.

Werte des Wächters:

INI-Bas 12	AT 16	PA 4
LE 30	RS 4	TP 3W+2 (Arme)
GS 9	AU -	MR 13

Das Buch

Allgemeine Informationen:

Geschafft! Der Wächter liegt hinter euch und ihr könnt das Innere der Grotte betreten. Wie es scheint, besteht sie nur aus einem einzigen aus dem Fels gewachsenen Raum von knapp fünf Schritt Durchmesser. Am Kopfende des Raums lässt sich eine schmale Nische im Stein erkennen. Als ihr näher tretet, zeigt sich, dass ein schmaler, in Leder eingewickelter Foliant in der Nische ruht.

Nachdem ihr ihn herausgenommen und die lederne Schutzhülle entfernt habt, könnt ihr den Titel lesen »*Kompendium Druidischer Zauberey*«. Wie es scheint, hat das Werk die vergangenen Jahrzehnte ungewöhnlich gut überstanden. Weder am Einband noch an den Seiten lassen sich Beschädigungen oder Alterungsspuren feststellen.

(Weitere Informationen zu Sumudans Lebenswerk finden sich im Anhang unter **Das Kompendium Druidischer Zauberey**.)

Finale

Vereinte Gegner

Was derweil geschah ...

Während es der Gruppe gelungen ist, die Grotte und Sumudans Buch zu finden, waren auch ihre Gegenspieler nicht untätig. Viridia, Delian und Regidion sind wieder zusammengetroffen und haben sich gemeinsam mit den fünf verbliebenen Orken und eventuell weiteren Überlebenden aus den Reihen ihrer Schergen auf die Spur der Helden gesetzt.

In Arsingen haben sie erfahren, dass die Helden in Begleitung eines Jägers in den nahen Wald aufgebrochen sind. Nahe der Grotte sind sie schließlich auf Blendan Burse getroffen und haben von diesem mittels Beherrschungszauberei den genauen Standort der Grotte erfahren. Dort angekommen haben sie sich (nachdem Delian den eventuell noch an Ort und Stelle gebundenen Dschinn gebannt hat) auf die Lauer gelegt, um die Helden zu erwarten.

... und dessen Folgen

Nach Verlassen der Grotte sieht sich die Gruppe unerwartet der vereinten Schar ihrer Gegner gegenüber. Die Werte der drei Magier finden sich im Anhang unter **Dramatis personae**. Sollte die Gruppe schon stark angeschlagen sein, sind die astralen Kräfte der Magier durch die bereits gewirkten Zauber weitestgehend erschöpft und sie müssen sich den Helden im konventionellen Kampf mit Stab oder Dolch stellen. Im gegenteiligen verfügt Viridia (noch) über einen oder mehrere Astraltränke und die Helden müssen sich auch noch der Zauberei der Lowanger und eventueller Überlebender aus Kurrutz Trupp erwehren.

Werte der fünf Orks:

INI-Bas 12	AT 13	PA 11
LE 35	RS 1	TP 1W+3 (Säbel)
GS 8	AU 40	MR 0

Unerwartete Hilfe

Meister und Schüler

Unabhängig davon, in welcher Verfassung sich die Gruppe befindet, die Helden sollten es auf jeden Fall schwer haben, sich der vereinten Gegnerschaft aus Zauberern und Orks zu erwehren. Bevor diese jedoch endgültig die Oberhand gewinnen können, tauchen zwei Druiden, Asumion und Talsiras am Ort des Geschehens auf, um auf der Seite der Helden in den Kampf einzugreifen.

Bei dem Älteren der Beiden handelt es sich um Asumion, einen der Druiden, von denen die Alte Yppa den Helden erzählt hat. Vor mehr als 50 Götterläufen beschlossen Asumion und sein damaliger Lehrmeister die Grotte und ihr

Geheimnis zu hüten, um zu verhindern, dass das dort verborgene Wissen in falsche Hände gelangt. Nach dem Tode seines Lehrers nahm sich Asumion seinerseits einen Schüler (Talsiras), um die Aufgabe fortzuführen.

Durch die Vertreibung des Humusdschinn (gleich ob von Seiten der Helden oder durch Delian) aufgeschreckt, sind sie zur Grotte geeilt, um dort nach dem Rechten zu sehen. Als sie die Helden von einer Übermacht aus Orken und Magiern bedrängt sehen, schlagen sie sich intuitiv auf die Seite der Angegriffenen, um diese zu unterstützen. Verstärkt durch die Unterstützung durch die Druiden sollte es der Gruppe gelingen über ihre Gegner zu triumphieren.

Das Ende des Abenteuer

Ausklang

Was tun, mit dem Buch?

Nach ihrem Sieg über ihre Gegenspieler bleibt es den Helden überlassen, was mit Sumudans Werk geschieht. Eine Frage, bei der neben rechtlichen und finanziellen Gesichtspunkten sicherlich auch der moralische Aspekt bedacht sein will.

Die beiden Druiden werden auf jeden Fall dafür plädieren, das Buch wieder an Ort und Stelle zu verstecken, um zu verhindern, dass es in die falschen Hände gerät. Sie argumentieren, dass durch den Kampf um den Hut bereits genug Leid geschehen ist und weisen energisch daraufhin, welche Gefahr der Inhalt des Buches in den falschen Händen darstellt.

Rein rechtlich wäre das Buch wohl Eigentum der Akademie der Verwandlungen, für die Sumudan es ursprünglich einmal geschrieben hat. Die Spektabilität der Akademie, Elcarina Erillion von Hohenstein, gilt in Magierkreisen als besonnener und vernünftiger Mann und wäre sicher ebenfalls ein verlässlicher Hüter.

Möglicherweise entschließen sich die Helden aber auch, das Buch selbst zu behalten oder ihrem Auftraggeber (sofern vorhanden) zu übergeben oder zu verkaufen. In diesem Fall mag es – je nachdem welchen Eindruck die Gruppe den Druiden gegenüber hinterlässt – geschehen, dass sich die Druiden an die Verfolgung der Helden machen, um diesen das Buch notfalls mit Gewalt abzunehmen.

Das wohl wünschenswerteste Ende des Abenteuers wäre sicher, dass sich die Gefährten entschließen, Sumudans Werk fortzusetzen und versuchen eine Einigung zwischen den Druiden und der Lowanger Akademie zu erzielen. Der daraus erwachsende beidseitigen Austausch wäre sich für alle Beteiligten von Vorteil.

Für den Fall, dass die Helden das Buch in der Grotte zurückerlassen oder aber dabei helfen, eine Einigung zwischen Akademie und Druiden zu erwirken, könnten Asumion und Talsiras ihre Dankbarkeit zeigen, indem sie magisch begabte Helden in einige druidische Geheimnisse und Weisheiten einweihen.

Rückkehr nach Lowangen?

Entschließt sich die Gruppe, nach Lowangen zurückzureisen, um das Buch zu übergeben oder ihre Unschuld am Mord an Gaftar al'Rashid zu beweisen, so sollte eine Rückreise ohne größere Schwierigkeiten vonstatten gehen. Zumindest Regidion wird sich lieber den Helden ergeben, als zu sterben, so dass sich mit Hilfe von dessen Zeugenaussage beweisen lässt, dass die Gruppe mit dem Mord nichts zu tun hat.

Sollten die Helden das Buch Sumudans der Akademie der Verwandlungen überlassen, so zeigt man sich dort übergücklich und zutiefst dankbar. Jedem der wohlmeinenden Spender werden 10 Goldstücke ausgezahlt, zudem wird angeboten, interessierten Zauberkundigen der Gruppe einen an der Akademie gelehrt Spruch (eventuell auch einen aus dem Kompendium) beizubringen.

Lohn der Mühlen

Für die Lüftung des Geheimnisses um den Alten Hut und das Lebenswerk des Sumudan von Arsingon haben sich die Helden auf jeden Fall schon einmal **150 Abenteuerpunkte** verdient.

Entschließt sich die Gruppe, das Buch für sich zu behalten, so erbringt das lediglich noch einmal **10 Abenteuerpunkte**.

Eine Rückgabe an die Akademie der Verwandlungen, an ihren Auftraggeber (sofern vorhanden) oder die Druiden sollte zusätzliche **30 Abenteuerpunkte** wert sein.

Gelingt es der Gruppe gar, eine Verständigung zwischen Verwandlungsmagiern und Druiden zu erzielen, so haben sie sich damit weitere **50 Abenteuerpunkte** verdient.

Für kreative Problemlösung und gutes Rollenspiel lassen sich noch einmal bis zu **50 Abenteuerpunkte** vergeben. Zudem bieten sich, je nach Ausgestaltung des Abenteuers und den Erlebnissen der Helden, Spezielle Erfahrungen in **Magiekunde**, **Geschichtswissen**, **Gassenwissen** und **Wildnisleben** an.

Anhang

Der alte Hut

Die ganze Geschichte

Sumudan von Arsingens, über Jahrzehnte die stellvertretende Spektabilität der Lowanger Akademie, war selbst für einen Magier grauer Ausrichtung ungewöhnlich tolerant gegenüber gildenfremden Ausprägungen der Magie. Er tat Alles, um das Vertrauen der recht menschen-scheuen Druiden des Svelltlandes zu gewinnen und förderte den Wissensaustausch zwischen der Akademie und kontakthwilligen Druiden. Es gelang ihm eine ganze Reihe druidischer Zaubersprüche in These und Formel zu bannen und diesen so eine gildenmagische Repräsentation zu geben. Seine wichtigsten Forschungsergebnisse und die magischen Thesen vieler Sprüche schrieb er in seinem Werk *Das Kompendium Druidischer Zauberey* (siehe S. 20) nieder, dessen Veröffentlichung einst die Krönung seines umfassenden Lebenswerks werden sollte.

Im hohen Alter jedoch begann Sumudan vielen seiner Collega, vor allem denen, die seine Zusammenarbeit mit den Druiden nicht gut hießen, zu misstrauen. Um zu verhindern, dass sein Werk in die falschen Hände geriet, versteckte er es in einer nahe Arsingens gelegenen Grotte, in der als Kind oft gespielt hatte. Für den Fall seines unerwarteten Ablebens zeichnete er eine Karte von dem Versteck und verbarg diese in seinem Hut. Das Wissen um Karte und Grotte teilte er nur mit seinem ergebensten Schüler, einem Adepten namens Grindlulf, der das Geheimnis seinem Tagebuch anvertraute.

An dem Tag, an dem Sumudan in Lowangen starb, befand sich Grindlulf auf der Heimreise von Gashok nach Lowangen. Unerwartet geriet er jedoch in einen Hinterhalt gesetzloser Wegelagerer. Nach kurzer Gegenwehr wurde

gelagerer. Nach kurzer Gegenwehr wurde er getötet und ausgeraubt, so dass er keine Gelegenheit mehr hatte, jemand anderem von Sumudans Geheimnis zu berichten.

Obzwar in der Akademie die verschiedensten Gerüchte kursierten, war doch nichts Genaues über Sumudans Aufzeichnungen oder deren Aufbewahrungsort bekannt, so dass man die Suche nach selbigen recht bald aufgab. Eine oberflächliche magische Analyse des Huts, um dessen Geheimnis nun keiner mehr wusste, ergab – ob der wirkenden Schutzzauber – keinerlei magisches Wirken. Dennoch wurde der Hut aufgrund der kursierenden Gerüchte und als Andenken an Sumudan von Arsingens, gut bewacht, in einem Saal der Akademie aufbewahrt.

Mehr als 100 Götterläufe nach diesen Geschehnissen gelangte die lowanger Beherrschungsmagierin Viridia durch Zufall in den Besitz von Grindlulfs Tagebuch und erfuhr so von dem Geheimnis um den Hut. Sie weihte zwei Freunde aus Studienzeiten, Delian, der selbst einst an der Akademie der Verformungen unterrichtet wurde und Regidion, der von jeher ein besonderes Talent für Geschäfte und Verhandlungen besaß.

Ihren ursprünglichen Plan, den Hut zu stehlen, verwarfen die drei schließlich als zu gefährlich und zu Aufsehenserregend, wollten sie doch verhindern, dass Andere vom Geheimnis des Huts erfuhren. Gemeinsam setzten sie nun ihr ganzes magisches Können und all ihre Überzeugungskraft ein, um der in finanziellen Nöten steckenden Akademie der Verwandlungen die Idee einer einträglichen Auktion schmackhaft zu machen. Dies schien die bei weitem einfachste und unauffälligste Methode zu sein, an den Hut zu gelangen ...

Gerüchte

Die folgenden Gerüchte können den Helden jederzeit während ihres Aufenthalts in Lowangen und im südlichen Svelltland zu Ohren kommen, sie sind je nach Wahrheitsgehalt mit (+), (+/-) oder (-) markiert. Welches Gerücht die Helden wo hören bleibt dem Zufall überlassen (W6):

- 1 Wer den Hut des Sumudan von Arsin gen auf den Kopf zieht, der erbt all sein Weisheit und sein Wissen über mächtige Zauber. (-)
- 2 Seinen Hut hat Sumudan von einem Kobold geschenkt bekommen und aus

seinem Inneren lassen sich allerlei Dinge hervorzaubern. (+/-)

- 3 Wer den Hut aufzieht wird auf der Stelle unsichtbar und erst wieder sichtbar, wenn er dreimal in den Svellt spuckt. (-)
- 4 Der Hut hat Sumudan und auch allen seinen Trägern nach ihm den Tod gebracht. (-)
- 5 Wer den Zauber des Huts ergründet findet Sumudans geheimen Goldschatz, der in einem Wald an der Svall verborgen liegt. (-/+)
- 6 Der Hut lag mehr als hundert Jahre in der Akademie der Verformungen, ohne dass irgendetwas Besonderes an ihm aufgefallen wäre. (+)

Das Kompendium Druidischer Zauberey

Sumudans Lebenswerk enthält die Gesamtzahl seiner Erkenntnisse über die Wirkungsweise druidischer Magie und Rituale. Zudem finden sich im Kompendium mehrere ausführlich kommentierte Druidensprüche in Thesis und Formel (will heißen in gildenmagischer Repräsentation).

Sollten sich einer oder mehrere der Helden dafür entscheiden, das Buch zu behalten, so mag es unter Umständen notwendig sein, die erlernbaren Zauber etwas abzuschwächen, will man nicht riskieren, relativ unerfahrene Helden mit verhältnismäßig mächtigen druidischen Sprüchen auszustatten. Entschließen sich die Helden das Buch in der Grotte zu belassen oder einem ‚rechtmäßigen‘ Besitzer zu übergeben, werden sie vermutlich kaum genaues über den Inhalt des Buches erfahren. Es bietet sich in diesem Fall an, zumindest einen einzelnen passenden Spruch den oder die Spielerzauberer weiterzugeben (siehe **Was tun, mit dem Buch?**).

Erscheinungsweise: Ein Foliant, der zum Schutz in zeitbeständiges Leder gebunden und mit Hilfe von verschiedenen alchemistischen Tinkturen zusätzlich widerstandsfähig gegen den Zahn der Zeit gemacht wurde.

Wert: Als nie vervielfältigte Urschrift und zugleich einziges Exemplar eigentlich unbezahlbar; für Magier und Akademien die den Wert einschätzen können sicher mehrere hundert Dukaten wert

Voraussetzungen: V 0; K 10 (Garethi); IN 13, TaW Magiekunde 7

Das Buch im Spiel: Im Kompendium finden sich die Thesis der druidischen Zauber ATEMNOT, BEHERRSCHUNG BRECHEN, GROßE VERWIRRUNG und PESTILENZ ERSPÜREN.

Ein gründliches und zeitaufwendiges Studium (800/3x10/25) erlaubt zudem die Rekonstruktion der Sprüche ELEMENTARER DIENER, HALLUZINATION sowie des ZORN DER ELEMNENTE.

Sumudans Karte



Dramatis personae

Viridia von Lowangen

Viridia ist die Anführerin des Magiertrios und obgleich Delian und Regidion nicht immer einer Meinung mit ihr sind, wird ihre Führungsrolle doch von keinem der beiden angezweifelt.

Sie ist hochgewachsen, dunkelhaarig und auf den ersten Blick eher unscheinbar, wären da nicht die stechenden grauen Augen, denen nichts, was in ihrer Umgebung vorgeht, zu entgehen scheint. Die Magierin bevorzugt lange, wallende Gewänder und Umhänge, in deren Falten sich ebenso gut eine Schriftrolle wie ein tödlicher Dolch verbergen lassen.

Auf einer „Forschungsreise“ durch das südliche Sveltland stieß Viridia durch Zufall auf das Tagebuch Grindlulfs und erfuhr dadurch von Sumudans Hut und dem Kompendium Druidischer Zauberey. Sie beschloss ihre beiden Collega aus Studienzeiten einzuweihen und gemeinsam gelang es ihnen, mittels subtiler Beherrschungsmagie und geschickter Überredungskunst, den Magiern der Akademie der Verformungen die Idee einer Auktion schmackhaft zu machen.

Viridia plant sich ihrer beiden Mitwisser zu entledigen, sobald sich das Buch in ihrem Besitz befindet um dieses sodann als ihr eigenes Werk zu veröffentlichen. Mit einem Werk, das an Bedeutsamkeit dem Buch *Druidentum und Hexenwerk* gleichkommt, hofft sie bekannt und einflussreich zu werden und zugleich ihrem Lebensziel, Spektabilität der Halle der Macht zu werden, näher zu kommen.

Werte Viridias:

INI-Bas 9 **AT 11** **PA 15**
LE 24 **AE 35** **TP 1W+1 (Stab)**
GS 8 **AU 26** **MR 7**

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 13, Erinnerung verlasse dich 5, sowie alle Hauszauber der Halle der Macht auf mindestens 10, die übrigen dort gelehrt Zauberei auf mindestens 7

Delian von Lowangen

Als Studiosus wurde Delian, wegen eines magischen Angriffs auf einen Mitschüler der Akademie der Verformungen verwiesen. Ebenso skrupellos wie talentiert gelang es dem jungen Mann wenig später in der Halle der Macht Aufnahme zu finden und dort sein Studium zu beenden.

Delian trägt, gleich ob auf Reisen oder in Lowangen, meist schwarze Gewänder unter einem Kapuzenumhang und kommt damit dem üblichen Klischeebild eines Schwarzmagiers wahrscheinlich am nächsten.

Im Gegensatz zu Regidion hat er keinerlei Gewissensbisse, kompromisslos auch das Leben Unschuldiger zu opfern, wenn er glaubt, dass ihn dies seinen Zielen näher bringt.

Werte Delians:

INI-Bas 9 **AT 15** **PA 10**
LE 25 **AE 31** **TP 1W+2 (Langdolch)**
GS 8 **AU 27** **MR 6**

Zauberfertigkeiten: Adlerschwinge 5, Paralysis 6, Visibili 5, sowie alle Hauszauber der Halle der Macht auf mindestens 8, die übrigen dort gelehrt Zauberei auf mindestens 5

Regidion von Lowangen

Wo andere eher zu brutaler Gewalt neigen, verlässt sich Regidion lieber auf händlerische Feilscherei und unterschwellige Beherrschung. Im Grunde seines Herzens ist er ein Feigling und keinesfalls bereit, sein Leben für einen alten Hut oder ein noch älteres Buch aufs Spiel zu setzen. Glaubt er sein Leben in Gefahr, wird er versuchen zu flüchten oder sich seinen Angreifern ergeben, anstatt bis zum Tode zu kämpfen.

Regidion sehnt sich weniger nach Macht und Einfluss, für ihn zählt vor allem Geld und Reichtum, in seinen Augen viel wertvoller als magisches Wissen und vergänglicher Ruhm. Ginge es nach ihm würde er Sumudans Buch schnellstmöglichst an den Meistbietenden verkaufen.

Als Sohn eines Lowanger Handwerkers kleidet sich der Magier (vor Allem, wenn er unerkant bleiben möchte) gerne in traditionelle Handwerkertracht, zumeist aus festem, grünem Tuch.

Werte Regidions:

INI-Bas 9 **AT 12** **PA 13**
LE 26 **AE 29** **TP 1W+1 (Stab)**
GS 8 **AU 27** **MR 6**

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 11, sowie alle Hauszauber der Halle der Macht auf mindestens 9, die übrigen dort gelehrt Zauberei auf mindestens 7

Ein alter Hut

Gaftar al'Rashid

Der inzwischen bereits in den Sechzigern stehende Magier absolvierte sein Studium einst an der *Drachenei-Akademie* in Khunchom. Nach seinem Abschluss fand er eine Anstellung bei einem tulamidischen Potentaten. Das Leben dort wurde ihm jedoch bald zu langweilig, so dass er seinen Herrn verließ und auf eigene Faust durchs Land reiste, stets auf der Suche nach magischen Artefakten und Kuriositäten. In Gashok hat er viele Gerüchte über den Hut und die in Lowangen anstehende Versteigerung gehört und sich deshalb auf den Weg gemacht, um daran teilzunehmen. Abgesehen von einer gewissen Arroganz ist Gaftar ein angenehmer Gesprächspartner und stets zu einem Schwätzchen über Hesinde und die Welt oder zu einem Disput über Magie im Speziellen und im Allgemeinen bereit.

Asumion und Talsiras

Meister und Schüler haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Grotte und das Vermächtnis Sumudans zu bewachen und zu bewahren. Zu diesem Zweck hatte Asumion auch den Dschinn beschworen und gelegentlich im Wald jagenden Waldläufern Angst eingejagt, um die Menschen von der Grotte fernzuhalten. Beide sind in unauffällige, erdfarbene Gewänder aus einfach gewebtem Leinen, Leder und Fell gekleidet. Im Kampf verteidigen sie sich mit schlichten Kampfstäben, mit denen beide überraschend geschickt umzugehen verstehen. Die Druiden werden sich auch nach dem Kampf mit den lowanger Magiern vehement dafür einsetzen, dass das Kompendium auch weiterhin in der Grotte verbleibt. Nur so glauben sie verhindern zu können, dass geheimes Druidenwissen in die falschen Hände gerät.